

Sesión 02: Objetos, referencias y variables

Programación 2

1. Introducción a la programación orientada a objetos (POO)
 2. Clases y Objetos
-

Ángel Herranz

2021-2022

Universidad Politécnica de Madrid

¿Pregunta de la semana?



En el primer capítulo...

- Sobre los IDEs
- Clases = *Plantillas*

En el capítulo de hoy...

- Variables
- Valores primitivos
- Objetos
- Referencias

¿Qué significa esto?

```
class A {  
    int x = 42;  
}
```

¿Qué significa esto?

```
class A {  
    int x = 42;  
}
```

Plantilla para crear objetos de la clase A

¿Qué significa esto?

```
class A {  
    int x = 42;  
}
```

Plantilla para crear objetos del **tipo** A

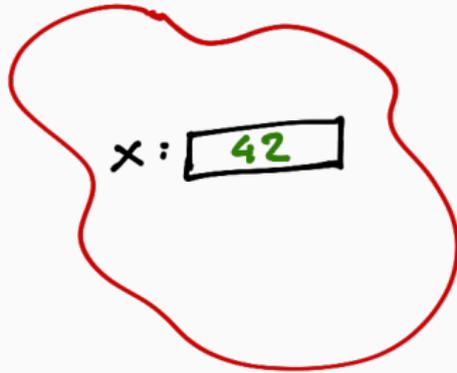
¿Qué significa esto?

```
class A {  
    int x = 42;  
}
```

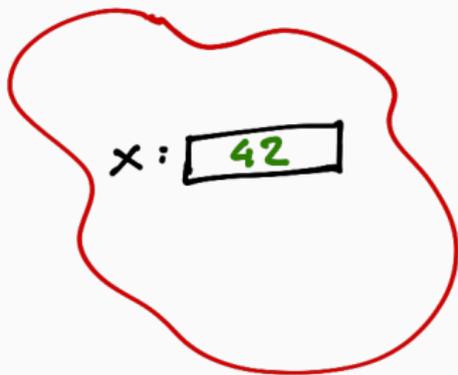
Plantilla para crear objetos de la clase A

¿Y cómo son los objetos de la clase A?

Objetos de la clase A



Objetos de la clase A



El objeto tiene una *variable* x
que resulta ser un dato entero¹

¹Formalmente un valor entre -2^{31} y $2^{31} - 1$

¿Y cómo se crean?

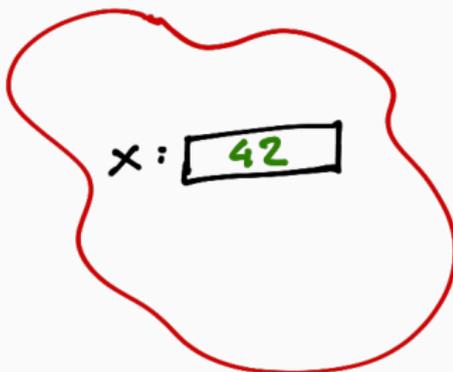
```
public class Sesion02 {  
    public static void main(String args[]) {  
        A a;  
        a = new A();  
    }  
}
```

a: null

¿Y cómo se crean?

```
public class Sesion02 {  
    public static void main(String args[]) {  
        A a;  
        a = new A();  
    }  
}
```

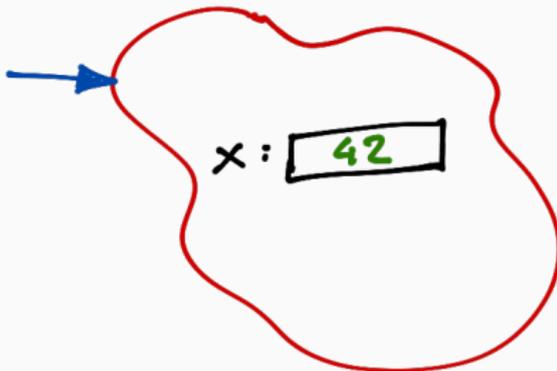
a: null



¿Y cómo se crean?

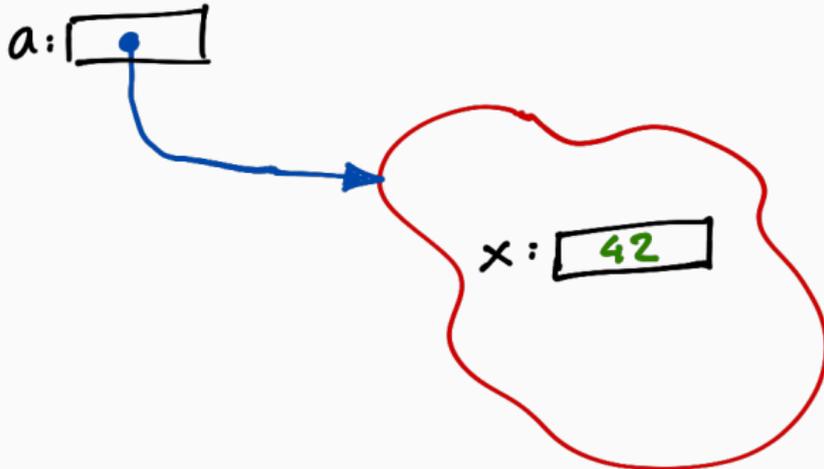
```
public class Sesion02 {  
    public static void main(String args[]) {  
        A a;  
        a = new A();  
    }  
}
```

a: null



¿Y cómo se crean?

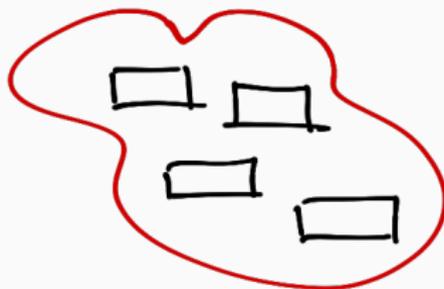
```
public class Sesion02 {  
    public static void main(String args[]) {  
        A a;  
        a = new A();  
    }  
}
```



Nuestro lenguaje gráfico



42 3,1415
true
DATOS PRIMITIVOS



OBJETO

null 
REFERENCIAS

Variables

- Las representamos como **cajas**
- Sólo pueden contener
 - **datos primitivos**²
 - **referencias**³
- Cada variable tiene **su tipo**
 - Minúscula: tipos primitivos
 - Mayúscula: clases
- Las variables viven dentro de los objetos o en la **pila de ejecución** (métodos).

²Booleanos, caracteres, enteros, *float*

³**null** o una dirección de memoria

Datos primitivos

- Los representamos en **verde**
- Son datos booleanos, caracteres, enteros o *floats*⁴
- Se guardan **dentro de las variables**

⁴boolean, char, byte, short, int, long, float, double

Objetos

- Los representamos como **formas amorfas con cajas negras dentro**
- Cada caja es una **variable**
- **No viven dentro de las variables**
- **Viven en el *Heap* (memoria)**
- Cada objeto tiene una dirección de memoria en la que vive (una **referencia**)
- Dicha dirección de memoria es resultado del **new**

Referencias

- Son las direcciones de memoria de los objetos
- Las representamos como **flechas**
- Se guardan **dentro de las variables**
- Hay una referencia especial: **null**⁵

⁵Internamente es 0 aunque nunca se puede manejar como tal

Sintaxis: operador new

Crea un objeto

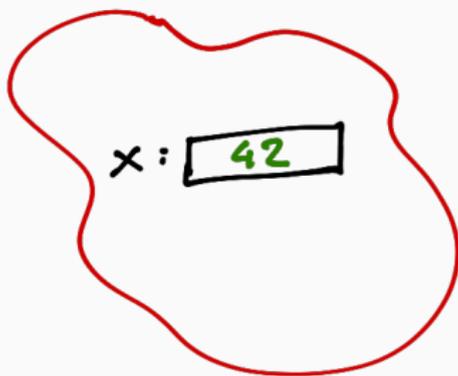
new _

Sintaxis: operador new

Crea un objeto

new _

new A()



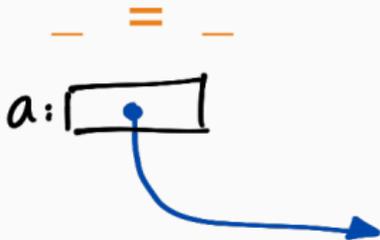
Sintaxis: operador *asignación*

Modifica la caja

_ = _

Sintaxis: operador *asignación*

Modifica la caja



`a = new A()`

Sintaxis: operador *punto*

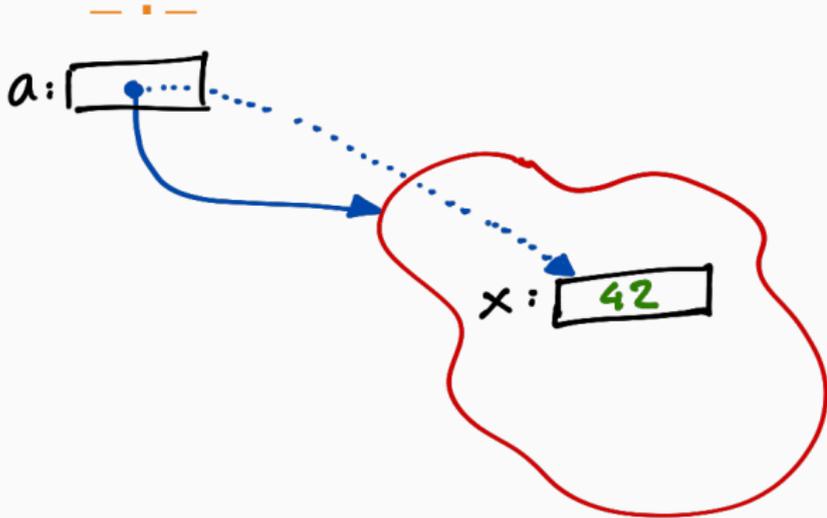
Siga la felcha



Sintaxis: operador *punto*

Siga la felcha

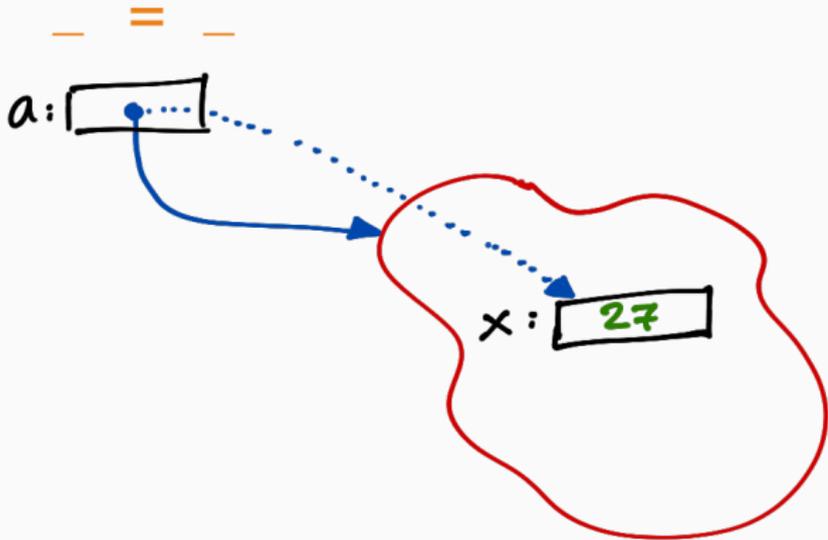
a.x



Sintaxis: operador *asignación*

Modifica la caja

a.x = 27



Experimenta y **dibuja**

- Implementa la clase A
- Escribe un programar principal que
 cree un objeto de la clase A
 e imprima su atributo en out
- ¿Puedes *imprimir el objeto*?
- Crea varios objetos e imprime “cosas que se te ocurran”
- ¡Dibuja!

Dibuja, apuesta y experimenta i

```
A a1 = new A();
```

```
A a2 = new A();
```

```
System.out.println(a1.x);
```

```
System.out.println(a2.x);
```

```
System.out.println(a1 == a2);
```

```
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

Dibuja, apuesta y experimenta i

```
A a1 = new A();  
A a2 = new A();  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

42

42

false

true

Dibuja, apuesta y experimenta ii

```
A a1 = new A();  
A a2 = new A();  
a2.x = 27;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

Dibuja, apuesta y experimenta ii

```
A a1 = new A();  
A a2 = new A();  
a2.x = 27;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

42

27

false

false

Dibuja, apuesta y experimenta iii

```
A a1 = new A();  
A a2 = a1;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

Dibuja, apuesta y experimenta iii

```
A a1 = new A();  
A a2 = a1;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

42

42

true

true

Dibuja, apuesta y experimenta iv

```
A a1 = new A();  
A a2 = a1;  
a2.x = 27;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

Dibuja, apuesta y experimenta iv

```
A a1 = new A();  
A a2 = a1;  
a2.x = 27;  
System.out.println(a1.x);  
System.out.println(a2.x);  
System.out.println(a1 == a2);  
System.out.println(a1.x == a2.x);
```

27

27

true

true

¿Puedo hacer esto?

```
System.out.println(new A().x);
```

¿Puedo hacer esto?

```
System.out.println(new A().x);
```

=

```
System.out.println(new A().x);
```

¿Para qué sirven las clases?

¿Para qué sirven las clases?

Modelización

¿Para qué sirven las clases?

Modelización

Por ejemplo: nuestro spotify

¿Para qué sirven las clases?

Modelización

Por ejemplo: nuestro spotify, o nuestro pequeño motor de física

¿Para qué sirven las clases?

Modelización

Por ejemplo: nuestro spotify, o nuestro pequeño motor de física, o nuestra zapatería. . .

¿Para qué sirven las clases?

Modelización

Por ejemplo: **nuestro spotify**, o nuestro pequeño motor de física, o nuestra zapatería. . .

Modelizamos las canciones

*Everything should be built top-down, except the first time.*⁶

Epigrams on Programming (Alan J. Perlis)

- ¿Cómo serán los datos con los que vamos a representar una canción?

⁶No vamos a definir la clase perfecta a la primera

Modelizamos las canciones

*Everything should be built top-down, except the first time.*⁶

Epigrams on Programming (Alan J. Perlis)

- ¿Cómo serán los datos con los que vamos a representar una canción?
- 📄 Definir una clase que represente canciones
- 📄 Escribir un programa que pruebe que lo que hacemos tiene cierto sentido

⁶No vamos a definir la clase perfecta a la primera

Propuesta de datos de una canción

*There are only two hard things in Computer Science: cache invalidation and **naming things**.*

Phil Karlton

⁷Esta lista de nombres representa una votación en clase

Propuesta de datos de una canción

*There are only two hard things in Computer Science: cache invalidation and **naming things**.*

Phil Karlton

explicit, nombre, título, artista, interprete, autor,
compositor, duración, álbum, audio, sonidos,
notas, imagen, valoración⁷

⁷Esta lista de nombres representa una votación en clase